Linux PC

Nr.9 o Iulie 2001 o 18000 lei

Revoluție în lumea Linux : Red Hat 7.1

Blender - Animation Buttons

Java Script: Form

Linux ABC

Firewall configuration

CUPRINS

BLENDER 5
ANIMATION BUTTONS

Red Hat 7.1 8
Noutăţi
Instalare în mod grafic
Îmbunătăţiri
KDE 2.1.1
Arts Sound Server
KOffice

ACADEMIC 18
COMANDA slocate

Linux ABC 19
COMANDA ls

Java Script 21
FORM

Firewall configuration 28

CĂSUŢA REDACŢIEI

Redactor şef:
ANDI ANTON

Redactori:
ALIN DANILOF
SORIN MACOVEI
RADU SILVIU
ALIN POPESCU
MIHAI PASCU

Secretar de redacţie:
OANA VLAD

Tehnoredactare:
SORIN ANTON

Grafică:
ALIS POPA

Marketing:
ION IONESCU

EDITAT DE
A.F. AMS
8276, Brănişţari,
Călugăreni, Giurgiu
tel. 046/28.05.45

AMS Software

vă oferă acum CD-ul

"Linux Super Tools – vol.1"

O selecţie utilă de programe free pentru sistemul Linux. Am inclus pe CD aplicaţii care acoperă o gamă largă de domenii de activitate:

GRAFICĂ
aktion- 0.3.6- 1
gphoto- 0.4.2- 1
gtksee- 0.5.0
gtkshadow- 0.1.1
keasycd- 0.1.9
kvideogen- 1.2- 1
ZZPlayer- 0.4- 1

SUNET
arts- 0.3.4.1
Brahms- 0.97.2
grecord- 0.3.4
krecord
ksoundsy
mixmagic 0.1.5- 1
quickedit- 0.1- 1
thud

Grafică 3D
BehemotEditor- 0.9
klandscape- 0.1
kpov- 0.1.5
kray
WorldEd- 0.2

BAZE DE DATE
Kdb
kmp_mysql- 1.2.0- 1
kmp_psql- 0.1.1- 1
kmsql- 1.2.1- 1
kpsqlman- 0.2- 24

PROGRAMARE
Rhide 1.4.7
allegro 3.9.3.3
Perl
Free pascal
Free Fortran

INTERNET
galway- 0.33- 1
gpgp- 0.4- 1
kdepopup- 0.1.3
kdreamsite- 0.2
keirc- 0.3.5- 11
kfirewall- 0.4.1- 1
knetmon- 0.99.3
WebMaker- 0.8.5- 1

ARHIVATOARE
ZIP
Rar
Gnomerar
Arj

OFFICE
StarOffice 5.2
Koffice
OffiX
AbiWord

EMULATOARE
SNES9x
DARCNES
MG
XZY

BONUS
5ROM- uri jocuri de la AMS

WINDOW MANAGERE
9wm
blackbox
icewm
afterstep
fvwm2
fvwm

CD TOOLS
gnome- toaster
kcdtool
kcdwrite
koncd
kreatecd

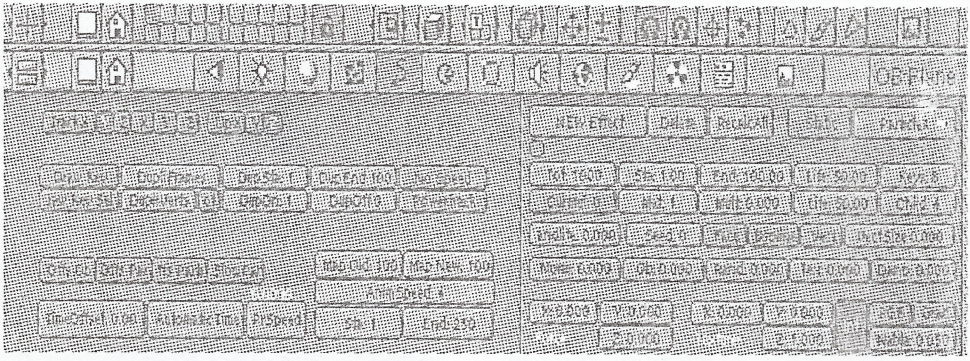
Acest CD se distribuie numai la comandă, cu plata efectuată prin mandat poştal.
Informaţii puteţi primi la tel. 046-280.545

BLENDER

www.blender.nl

ANIMATION BUTTONS

Animation buttons reprezintă un set de butoane care ajută la modificarea unor proprietăţi ale animaţiilor deja create sau la crearea de animaţii cu ajutorul efectelor.



Pentru a crea efecte faceţi următorii paşi:

Selectaţi obiectul dorit şi apăsaţi F7. Alegeţi "NEW Effect". De aici puteţi opta între:

- Build
- Particles
- Wave

Efectul "Build"

Acest efect "construieşte" obiectul pornind de la o porţiune a sa prin adăugarea unor feţe acestuia. Cu ajutorul butonului *Len* puteţi modifica numărul de cadre alocat animaţiei obiectului respectiv, iar cu ajutorul butonului sfra puteţi alege cadrul de la care doriţi să înceapă animaţia.

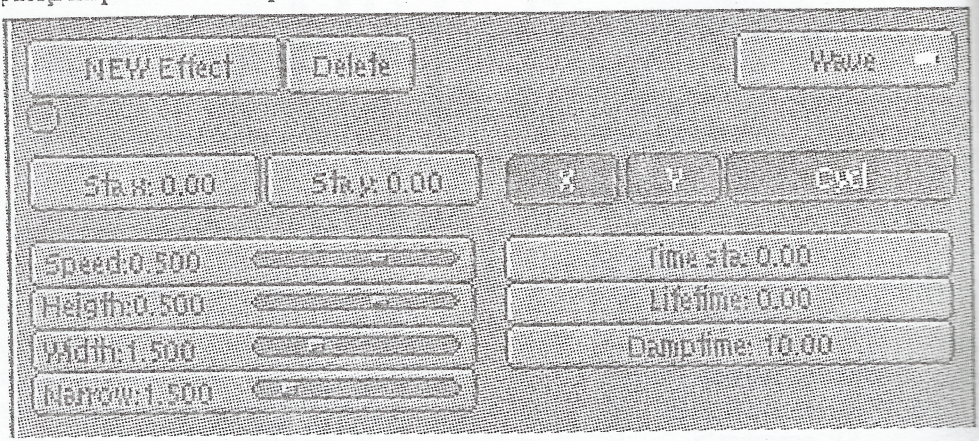
Efectul "Particles"

Ajută la formarea unui efect asemănător unei explozii, prin răspândirea unor particule din obiect

Puteţi opta pentru un efect static, puteţi modifica tipul particulelor (Face, Spline, Vect)precum şi direcţia în care se va face

explozia. Un lucru foarte folositor este că puteţi mapa cu o textură particulele.

- Fixaţi cadrul iniţial al animaţiei şi apăsaţi tasta "i".



Efectul "Wave"

Acest efect deformează obiectul, simulând apa.

De aici puteţi seta diferite proprietăţi, cum ar fi viteza de execuţie, cadrul de la care să înceapă animaţia, durata de viaţă etc.

Animaţii cu Blender

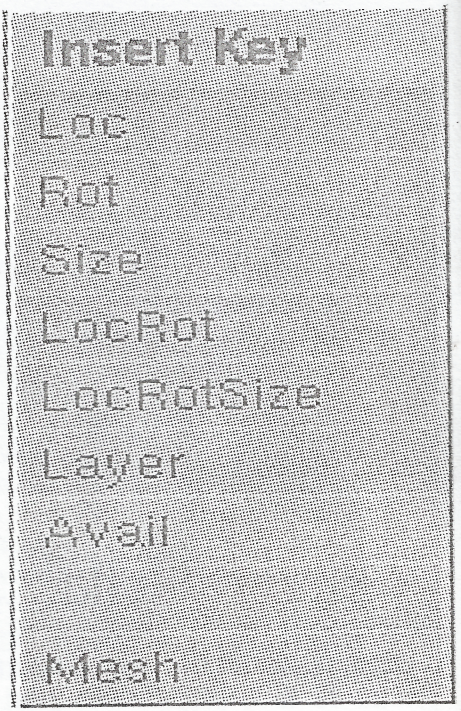
Animaţia în Blender, ca în aproape toate programele de grafică 3D se bazează pe cadre cheie.

Pentru a efectua o animaţie este nevoie de minim două cadre cheie: unul iniţial şi unul final.

Concret, pentru a efectua o animaţie, efectuaţi următorii paşi:

- Selectaţi obiectele pe care doriţi să le animaţi.

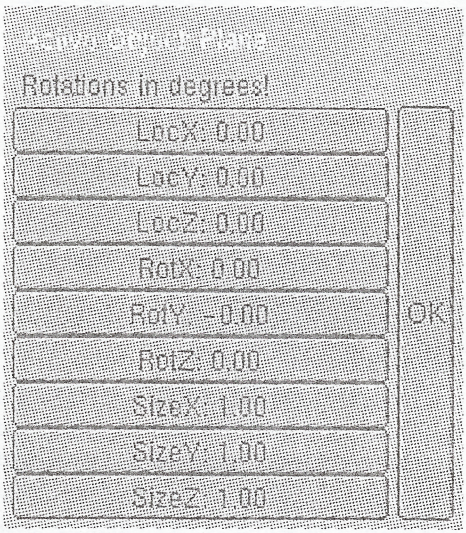
- Alegeţi tipul de animaţie pe care doriţi să-l efectuaţi (Loc - pentru deplasare, Rot - pentru rotaţie, Size - pentru dimensiune, sau, puteţi folosi combinaţii: LocRot, LocRotSize)



- Alegeţi cadrul unde doriţi să se termine animaţia.

- Efectuaţi modificări obiectelor în funcţie de tipul animaţiei alese şi apăsaţi din nou tasta "i".

- Alegeţi acelaşi tip de animaţie pe care l-aţi ales şi prima dată.

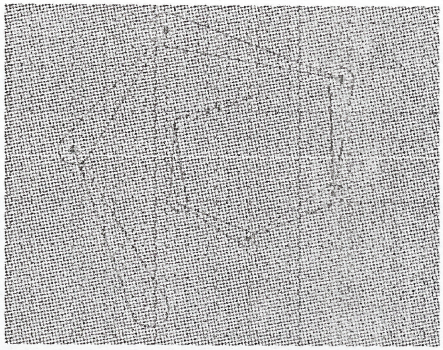


Acum, animaţia este creată. O puteţi viziona folosind combinaţia de taste Alt+a, sau o puteţi randa cu ajutorul butonului "Anim".

Câteva indicaţii pentru a vă uşura lucrul cu animaţiile:

- Puteţi folosi legături cum ar fi "Make Parent", sau "Make Track"

"Make Parent" este o legătură care se face între obiectele selectate şi obiectul activ. Acestea vor efectua aceeaşi mişcare pe care o face obiectul "parent".



"Make Track" este o legătură asemănătoare cu "Make Parent", numai că obiectele "child" se vor comporta ca şi când ar fi nişte roţi şi care se vor roti în funcţie de poziţia parent-ului.

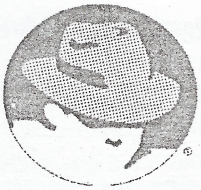
- Puteţi folosi aşa-numitele "ika", care au proprietăţile unor braţe, ele fiind folositoare, deoarece respectă legile mişcării reale. Le puteţi face parent-urile obiectelor utilizând skeletronul (dar, pentru aceasta trebuie mai întâi să selectaţi ika-ul, să tastaţi Ctrl+k şi alegeţi "Make Skeletron"), şi obiectele "child" îşi vor modifica vertex-ii în funcţie de mişcarea ika-urilor.

- Puteşi folosi meniul "Active Object" (care poate fi accesat cu tasta "n") care vă ajută să reglaţi fin poziţia, rotaţia, sau dimensiunea obiectului activ.

Ceea ce v-am prezentat până acum în aceste articole reprezintă numai o mică parte din posibilităţile oferite de Blender. Fie că sunteţi un utilizator simplu, fie că dirijaţi un departament de creaţie şi aveţi nevoie de un program pentru a crea grafică 3D, folosiţi Blender şi vă veţi alege cu o grămadă de avantaje.

SORIN ANTON

Revoluţie în lumea Linux



Red Hat 7.1

Distribuţia Red Hat 7.1 va revoluţiona cu siguranţă lumea Linux, şi nu numai, deoarece este cu adevărat ceea ce aşteptam cu toţii de mult.

Gândindu-mă la evoluţia distribuţiilor Red Hat din ultimii doi ani, destul de slabă de altfel, vestea apariţiei versiunii 7.1 nu m-a bucurat prea tare, căci mă aşteptam la o nouă ameţeală în ceea ce priveşte librăriile şi la tot felul de erori uitate din grabă. Numai cei care utilizează frecvent Linux-ul ştiu că şi acesta, ca orice alt program, are şi el erorile lui.

Când am luat de pe Internet primele două CD-uri cu Red Hat 7.1 nu m-am bucurat prea tare, gândindu-mă că nu prea voi avea ce vedea, însă după instalare mi-am schimbat radical părerea: Red Hat 7.1 nu mai este deloc Linux-ul pe care-l ştiam, iar diferenţa dintre versiunea 7.1 şi versiunea 7.0 este uimitoare.

Acesta este de altfel şi motivul pentru care am luat decizia să facem o descriere cât mai amănunţită a distribuţiei 7.1 deoarece încă o dată, Red Hat a dovedit că oferă cele mai bune soluţii pentru platforma Linux.

CE ADUCE NOU RED HAT 7.1 ?

INSTALAREA ÎN MOD GRAFIC

Încă de la versiunea 6.0, Red Hat Linux dispune de o instalare în mod grafic, care se presupune cel puţin că îi ajută foarte mult pe începători să nu greşească atunci când fac configurarea sistemului. Desigur, Red Hat 7.1 dispune şi de o astfel de instalare în mod grafic, însă înainte de a o încerca aduceţi un omagiu "bătrânilor" Linux-ului şi alegeţi instalarea în mod text, deoarece este mai sigură şi după părerea noastră chiar mai intuitivă.

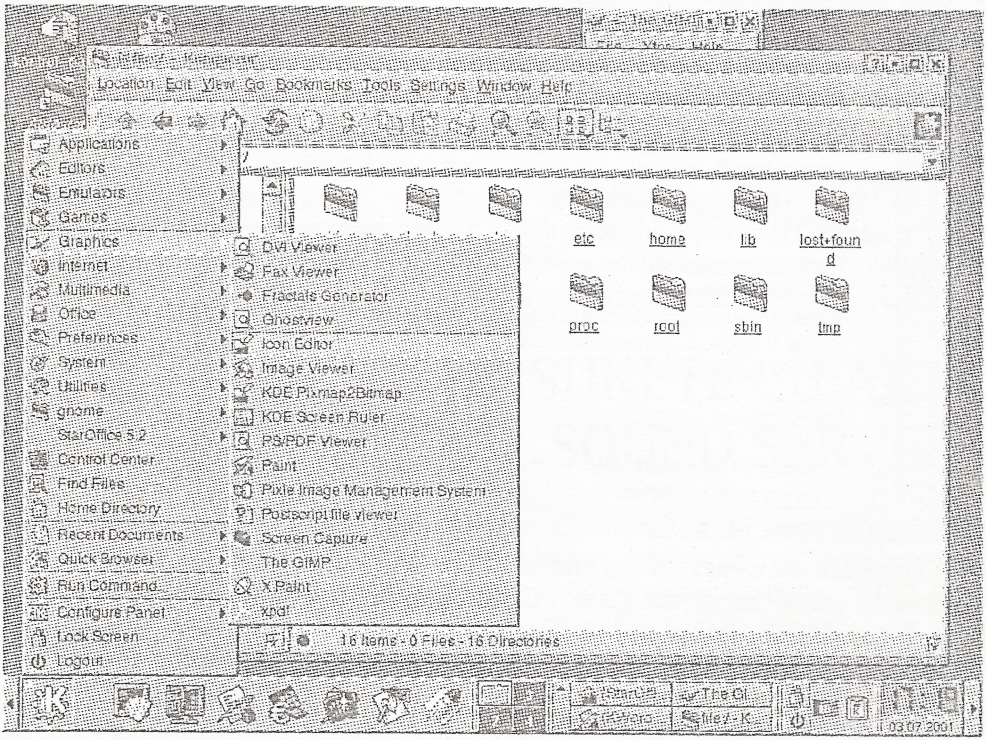
La testele pe care le-am făcut, Red Hat Linux 7.1 a recunoscut toate plăcile video, însă a avut (culmea) probleme în detectarea unor mouse-uri noname. În plus, instalarea în mod grafic este aproape identică cu cea în mod text.

La instalare, apar meniuri noi, printre care un meniu pentru configurarea unui firewall, unul pentru instalarea forţată LILO chiar pe hard discuri problemă

(cu mai mult de 1024 cilindri), şi un meniu pentru instalarea mediilor desktop KDE şi GNOME în limba dorită (dacă sunteţi cumva neliniştiţi, vă asigurăm că există suport pentru limba Japoneză).

Windows/DOS) atunci ar fi mai bine să alegeţi o partiţionare manuală, deoarece este mai sigură.

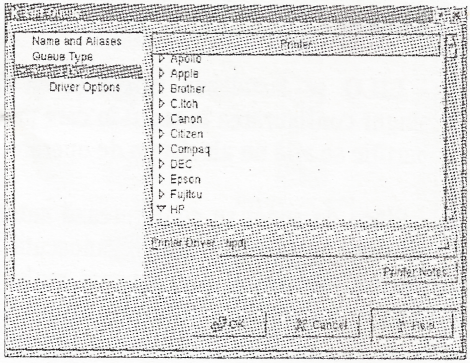
Pentru începători, partiţionarea se poate face cu Disk Druid (se spune că ar fi

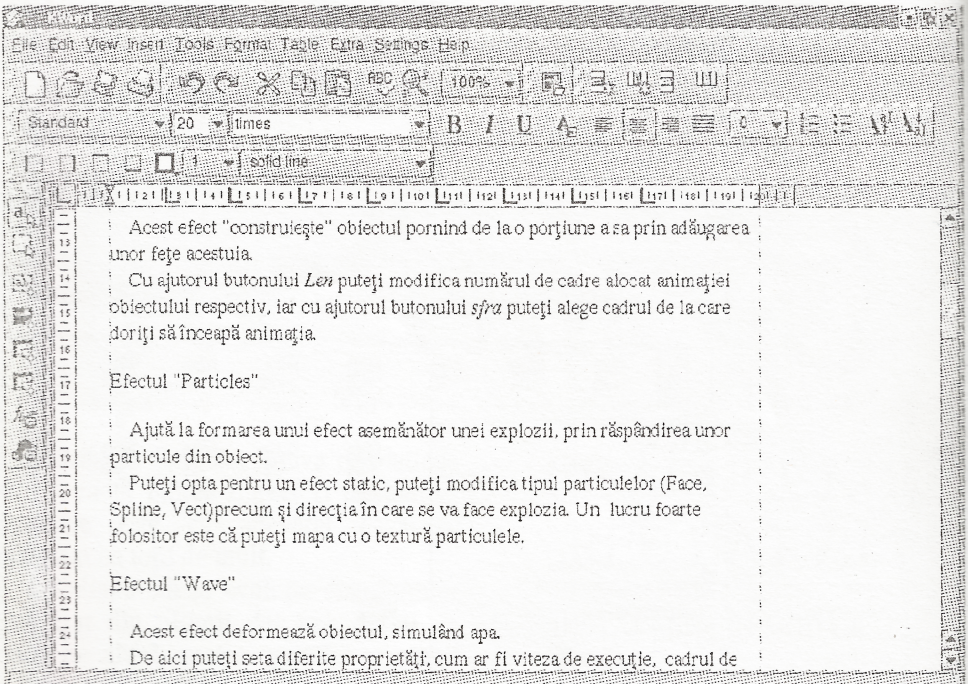


Deşi o instalare normală cere cam 800Mb, să ştiţi că merită, iar perioada de instalare este chiar mai mică în comparaţie cu cea a versiunilor anterioare. Instalarea n-ar trebui să vă dea bătăi de cap.

Dacă nu ştiţi ce faceţi şi dispuneţi de un hard disc încăpător, ar fi mai bine să lăsaţi programul de instalare să facă partiţionarea, căci oricum o s-o facă mai bine decât vă aşteptaţi.

Dacă doriţi să instalaţi Linux împreună cu un alt sistem de operare (de obicei mai uşor de utilizat deşi mie nu mi se pare), urmând ca dumneavoastră să creaţi două partiţii, una pentru Linux (tip 83) şi una de swap (tip 82).





O metodă pas cu pas v-a fost prezentată chiar în primul număr din Linux PC, la secţiunea "Ghid simplu de instalare şi configurare Red Hat 7.0".

ÎMBUNĂTĂŢIRI

După instalare, ar trebui să constataţi următoarele:

- LILO se instalează corect şi îşi face singur configurarea în cazul în care pe altă partiţie se află un alt sistem de operare.

- Placa de sunet se configurează automat (desigur, asta dacă este recunoscută din start de sistem, şi de cele mai multe ori este recunoscută).

NOUTĂŢI, NOUTĂŢI, ŞI IAR NOUTĂŢI

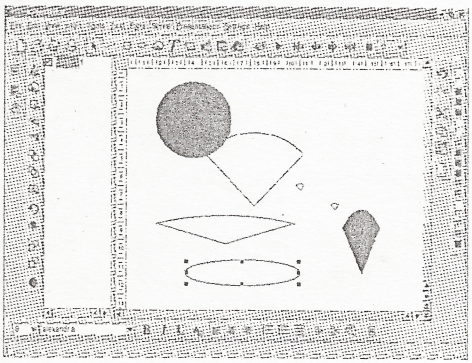
Red Hat Linux 7.1 vine cu Kernel-ul 2.4.2-2, care este bine pus la punct şi funcţionează excelent, cu condiţia să nu încercaţi să-l recompilaţi, deoarece veţi întâmpina dificultăţi.

Dacă doriţi totuşi o recompilare, citiţi cu atenţie documentaţiile pentru că au fost făcute o mulţime de modificări.

Toate programele au suferit un proces de îmbunătăţire, de la LaTeX până la Postgres şi Window Managere, iar consola dispune acum de peste 1860 de comenzi.

KDE 2.1.1. - nu se poate să nu-ţi placă

Mediul desktop KDE, prezent în distribuţia RedHat 7.1 prin versiunea 2.1.1, face ca Linux-ul să capete noi dimensiuni.
Vom prezenta în cele ce urmează care sunt îmbunătăţirile aduse acestui program faţă de versiunile anterioare:



- O stabilitate mai mare. KDE 2.1.1 dă bug-uri foarte greu, şi chiar în cazul în care unul sau mai multe programe se blochează, KDE funcţionează fără probleme.

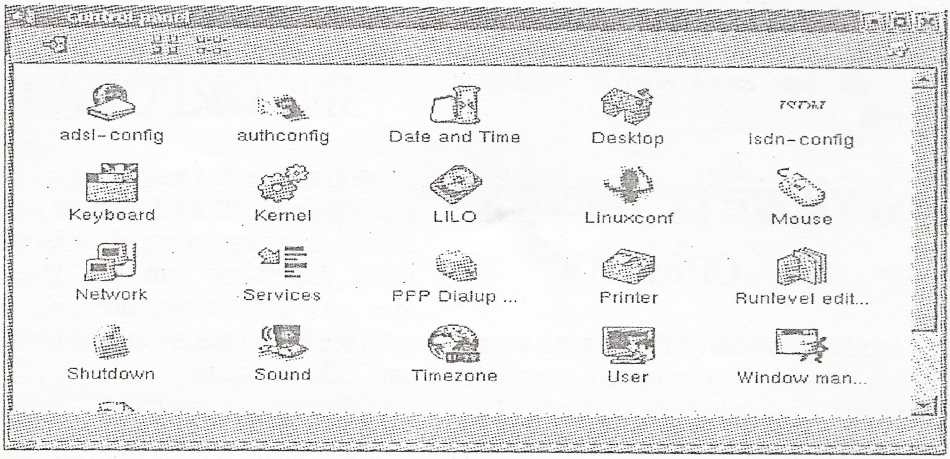
- Un nou look, butoanele şi ferestrele aducând foarte mult cu cele folosite de BeOS şi Macintosh. De asemenea, bara de start este concepută în aşa fel încât să uşureze lucrul, iar în cazul în care pe bară sunt foarte multe butoane pentru aplicaţii şi rezoluţia nu permite afişarea acestora, KDE permite derularea aplicaţiilor pentru vizualizare cu ajutorul unor butoane de scroll situate chiar pe bară.

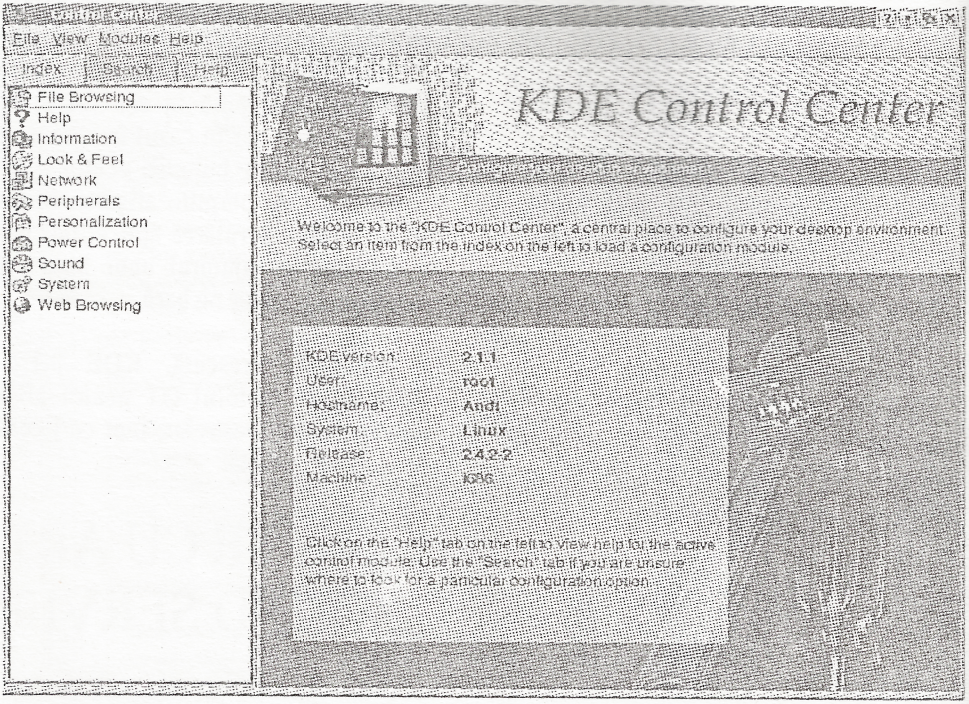
- Rapiditate crescută. KDE 2.1.1 se foloseşte de motorul QT pentru afişarea butoanelor şi ferestrelor, fapt ce-i conferă o rapiditate mărită.

SUNETE CU ARTS SOUND SERVER

Chiar dacă nu aţi reuşit să configuraţi placa de sunet cu sndconfig, nu trebuie să vă impacientaţi, deoarece KDE 2.1.1 dispune de un lot de drivere, şi s-ar putea ca aceste drivere să vă fie de un real folos.

Aceste drivere sunt activate de către server-ul de sunet ARTS SOUND.





Avantajul acestui server rezidă în posibilităţile pe care le oferă în ceea ce priveşte configurarea, utilizatorul putând astfel configura placa de sunet cum doreşte (sample rate, calitatea la redare, şi altele).

De asemenea, player-ul de fişiere mp3 XMMS poate utiliza server-ul ARTS SOUND, fapt care-i oferă o rapiditate sporită.

Navigare pe Internet cu Konkerror

În locul browser-ului KFM de până acum, a fost introdus Konkerror, care reprezintă unul dintre punctele forte ale KDE 2.1.1. În afară de browser de fişiere, Konkerror funcţionează şi pe post de browser web, browser ftp şi samba. De asemenea, poate face un preview pe fişiere de imagine sau text, şi poate fi configurat după dorinţa utilizatorului.

OFFICE ÎNCORPORAT

Doriţi să folosiţi Linux la birou ? Nimic mai simplu. KDE 2.1.1 vine cu pachetul KOffice care deşi nu are eficacitatea unui office profesional cum este StarOffice (dar nici dimensiunea acestuia), poate satisface într-o oarecare măsură pretenţiile unui utilizator mediu.

KOffice vine cu următoarele programe:

KWord

Un program pentru tehnoredactare în genul Microsoft Word, însă mult mai slab, programul neavând încorporată (deocamdată) nici o regulă de corectare, sau vreun dicţionar.

Cu KWord se poate face tehnoredactare la un nivel slab în comparaţie cu LaTeX, însă rapiditatea de lucru a acestuia îl face să fie foarte util.

KSpread

Program pentru calcul tabelar în genul StarChart, Microsoft Excel sau Gnumeric, foarte bine pus la punct.

Dacă aveţi nevoie de un astfel de program atunci KSpread poate fi folosit cu succes, deoarece face faţă oricărei solicitări şi este destul de stabil.

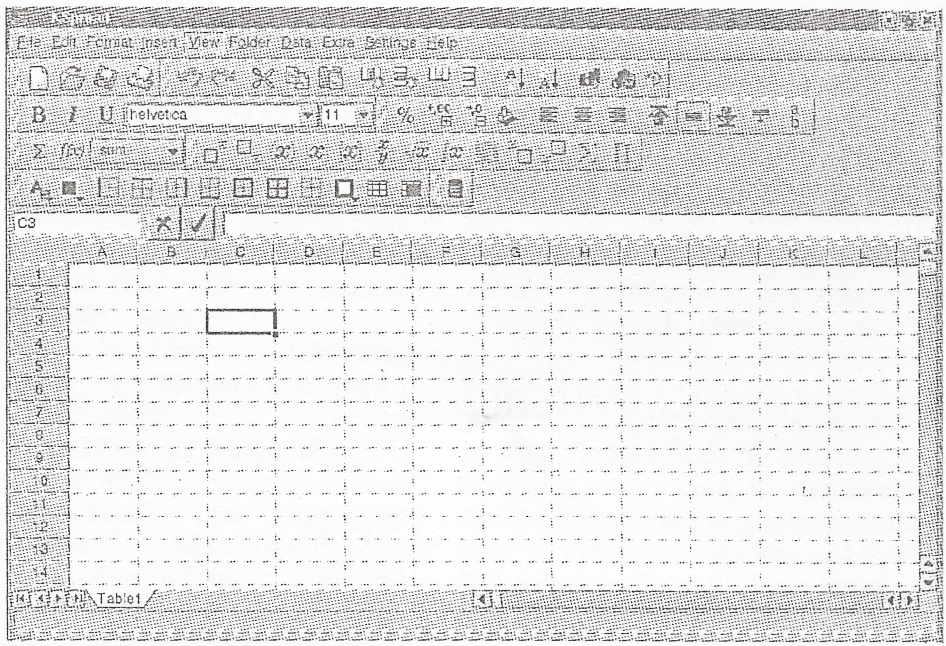
KPresenter

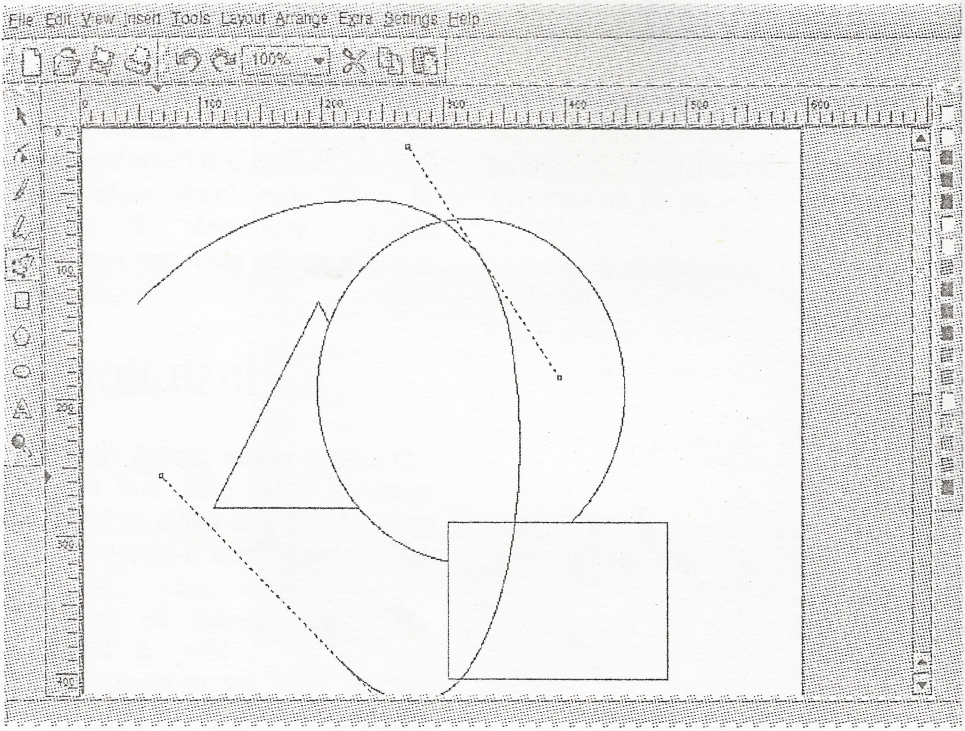
Un program cu ajutorul căruia puteţi să creaţi prezentări, şi nu numai. Dacă aveţi timp să-l studiaţi ar fi foarte bine deoarece vă poate oferi foarte multe avantaje, deoarece programele de acest gen existente pe alte platforme sunt destul de scumpe.

Killustrator

O unealtă pentru grafică vectorială, de asemenea foarte utilă, însă deocamdată proiectul se află în stadiu incipient, aşa că unele îmbunătăţiri ar fi binevenite.

Dacă aveţi nevoie de un astfel de program, ar fi bine să folosiţi Star Drawing deoarece este cu mult mai performant.





Advanced Editor

Un editor de texte avansat, care cunoaşte mai multe tipuri de limbaje, cum ar fi: C, C++, Obiecte C, Java, HTML, Bash, Modula 2, Ada, Pascal, Pithon, Perl, Sather, LaTeX şi IDL.

De asemenea, poate encoda documente pentru platformele Unix, Macintosh, Windows/DOS.

Pentru configurare, KDE 2.1.1 dispune de un panou de control care se află pe bara de start. De la acest panou puteţi face setările dorite, fiind foarte uşor de utilizat. Puteţi face setări pentru aproape tot ce vă trece prin cap, însă de obicei nu prea veţi dori să schimbaţi ceva, deoarece KDE este foarte echilibrat.

SUPORT PENTRU LIMBA ROMÂNĂ

Bine-nţeles că noi românii n-am fost uitaţi de echipa KDE. Puteţi instala KDE în româneşte, iar traducerea aproape în întregime este chiar foarte bună (nu mai apar traduceri de genul "cântăreţ MIDI pentru Midi Karaoke Player", şi altele).

Avem veşti chiar mai bune: puteţi folosi cu uşurinţă fonturi româneşti în KDE, chiar şi la consolă, cu condiţia să bifaţi la instalare pachetele ISO8859-2*, şi să specificaţi la meniul "Control center/Personalization /Country & Language" că doriţi o configurare pentru limba română (sau direct din consola de X cu comanda "setxkbmap ro").

De asemenea, puteţi utiliza maparea de tastatură românească pe care o găsiţi la "Keyboard layout" şi care este greşită, deoarece au uitat să introducă şi caracterul "Â". Nu-i nici o problemă, deoarece puteţi să vă creaţi propriul fişier de mapare a tastaturii şi să-l activaţi cu comanda "xmodmap fişier_ro".

O metodă pentru crearea corectă a unui astfel de fişier v-a fost prezentată în numărul 6 din LinuxPC, şi cred că ar fi inutil să vi-l oferim din nou.

PRINTAREA

Aici Red Hat 7.1 întrece orice imaginaţie, deoarece vine cu drivere pentru aproape toate tipurile de imprimante. Calitatea şi rapiditatea printării este impecabilă, iar posibilitatea ca imprimanta dumneavoastră să nu fie recunoscută este aproape nulă, chiar şi imprimantele vechi fiind recunoscute de sistem. De asemenea, veţi găsi drivere care emulează printarea PostScript pe o imprimantă non PostScript.

Veţi găsi la Start/Utilities/Print Job Administration un program pentru managerizarea spooler-ului. Este bună ideia, însă nu funcţionează deocamdată prea bine.

UN MENIU NOU NUMIT KONTROL~PANEL

I-au schimbat numele pentru a nu fi confundat cu programul control-panel pentru X. De aici puteţi face o mulţime de setări utile, cum ar fi: un tool pentru configurarea conexiunile dialup ASDL, un program pentru diverse configurări pentru useri, configurare dată şi timp, configurarea desktop-ului, un tool pentru configurarea conexiunilor ISDN, un tool pentru configurarea tastaturii, a modulelor din Kernel, pentru configurarea LILO, Linuxconf, configurarea mouse-ului, configurarea reţelei, a serviciilor care să pornească la boot-are, un tool pentru configurarea demonului PPP, configurarea imprimantei, configurarea serviciilor runlevel, un tool pentru setarea plăcii de sunet, a timpului şi a zonei de pe glob în care vă aflaţi, un tool pentru configurarea userilor, un tool pentru configurarea window manager-ului preferat şi un tool pentru configurarea serverului ftp wu-ftpd.

Pentru a uşura munca utilizatorului KDE 2.1.1 a fost echipat cu un motor de căutare numit Kfind, şi de un meniu pentru căutare locală numit Quick browser (meniul start). De asemenea, tot de la meniul "start" veţi putea accesa un submeniu intitulat "recent documents", unde veţi găsi o listă cu câteva documente deschise recent, sortate în ordinea apelării acestora. Desigur, şi acest meniu poate fi configurat

SCHIMBĂRI MAJORE LA MENIUL GRAPHICS

Au apărut multe programe foarte utile:

- DVI Viewer, un tool pentru vizualizarea şi printarea fişierelor DVI (asemănător cu

- Fax Viewer, program pentru vizualizarea fişierelor fax.

- Image Viewer, pentru a încărca şi viziona fişiere de imagine în diverse formate.

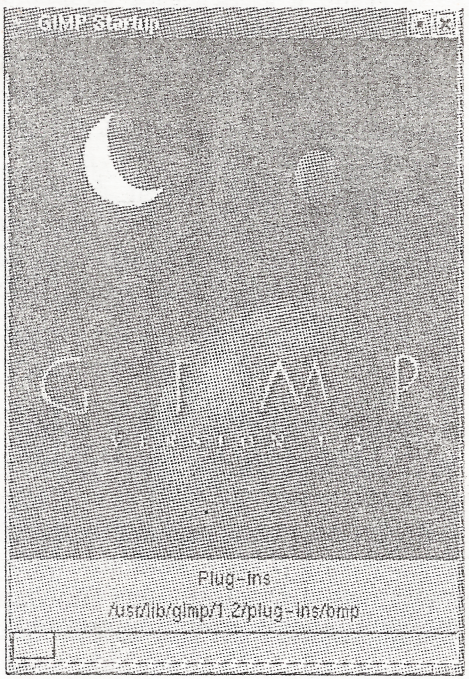
- KDE Pixmap2Bitmap.

- KDE Screen Ruler - o riglă cu care puteţi măsura regiuni ale ecranului. Este foarte utilă şi poate fi cu uşurinţă configurată.

- PS/PDF Viewer, un program pentru vizualizarea/printarea documentelor Post Script (PS) şi PDF (Portable Document Format).

- Pixie Image Management System.

- Post Script file viewer.



UPGRADE LA MODULUL MULTIMEDIA

Modulul multimedia vine cu programe noi, deosebit de utile:

-Arts Builder

-KDE Media Player (Player pentru diverse fişiere multimedia)

-Midi synth (Midi Player)

-TiMidity sinth (Midi Player/Constructor pentru plăci care nu suportă modulul standard midi)

-Arts control (mixer sunet)

18 Mb de jocuri pentru KDE

Sună bine, nu-i aşa ? Într-adevăr, KDE 2.1.1 vine cu 18Mb de jocuri interesante, şi foarte uşor de personalizat. De fapt veţi remarca acest lucru.

Veţi găsi aici jocuri standard (Mahjong, Mineswepper), jocuri de strategie pentru reţea (Freeciv de exemplu, o clonă a jocului Civilization), şi jocuri din generaţia veche (Xbill, Xboing, Xpat, ş.a).

GIMP

Gimp a suferit şi el modificări simţitoare în bine, versiunea 1.2.1 fiind foarte bine pusă la punct. Au apărut efecte noi, tool-uri utile şi multe alte lucruri care fac viaţa frumoasă utilizatorului.

De asemenea, pachetul "gimp-data-extras" a suferit şi el un proces de upgrade.

FTP şi SAMBA SERVER

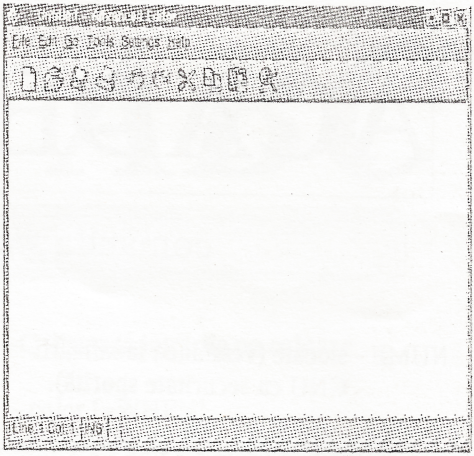
Cele două servere deţin acum o serie de tool-uri vizuale pentru configurare, fapt care simplifică cu mult situaţia. De acum nu se mai poate plânge nimeni că reţeaua se pune greu sub Linux.

Acest lucru este valabil şi pentru daemonul PPP, care se configurează foarte elegant. Desigur, cei din generaţia veche pot configura manual, ca şi până acum aceste servere.

ALTE WINDOW MANAGERE

Celelalte window managere nu au suferit modificări majore.

În cazul în care KDE funcţionează greoi pe sistemul dumneavoastră, puteţi alege unul din celelalte window managere foarte rapide.



Am remarcat printre altele efortul depus pentru introducerea funcţiei "f.exec" în window managerul TWM, fapt care-l face să fie cu mult mai uşor de configurat şi utilizat. Au făcut o trabă excelentă.

Red Hat 7.1 este foarte bun, iar noi credem că după apariţia acestei distribuţii va urma o adevărată revoltă în lumea computerelor. Dacă lucrurile merg tot aşa, şi compania Red Hat mai "trânteşte" câteva distribuţii bombă aşa cum este distribuţia 7.1, atunci cei de la Microsoft vor trebui să se străduiască să ţină pasul, căci altfel îşi vor pierde cu siguranţă clienţii.

VEŞTI BUNE

Se pare că echipa care lucrează la GNOME ne pregăteşte ceva foarte bine pus la punct, şi care să facă faţă cerinţelor actuale. Personal, aştept cu nerăbdare replica pe care o va da GNOME.

ECHIPA LinuxPC

ACADEMIC

comanda *slocate*

NUME - slocate (versiunea localizării GNU cu securitate sporită).

DESCRIERE

Slocate furnizează un mod sigur de indexare şi căutare rapidă de fişiere din sistem. Utilizează codificare sporită ca şi localizarea GNU pentru a-şi comprima baza de date în scopul căutării mai rapide dar şi în scopul stocării proprietăţilor astfel încât userii nu vor vedea fişierele la care nu au acces. Slocate dă posibilitatea userilor să caute în întregul sistem de fişiere fără să aibă acces la fişierele neautorizate.

OPŢIUNI

-u crează baza de date slocate începând de la calea "/".

- U <dir> crează baza de date slocate începând de la calea "<dir>".

-e <dir1, dir2....> exclude directoarele din baza de date slocate.

-f <fstype1....> exclude fişierele unui sistem de fişiere specific din baza de date slocate.

-c parcurge '/etc/updatedb.conf' când se înnoieşte baza de date slocate.

-l <level> nivel de securitate. Valoarea 0 opreşte verificarea de siguranţă. Acest lucru va face căutările mai rapide. Valoarea 1 deschide verificările. Această valoare este predefinită.

-i face un proces de căutare insensibil.

- q mesajele de eroare sunt suprimate.

-n <num> limitează suma rezultatelor arătate la <num>.

-r <regexp>
-- regexp=<regexp> caută baza de date utilizând o expresie regulară de bază POSIX.

- o <file>
--output=<file> specifică baza de date ce trebuie creată.

-d <path>
--database=<path> specifică calea bazei de date în care urmează să caute.

-h --help afişează informaţiile ajutătoare.

-v --verbose modul verbose. Afişează fişierele când se crează baza de date.

Linux ABC

comanda ls

ls- listează conţinutul directoarelor

DESCRIERE

Comanda ls listează informaţii despre fişiere (din directorul curent). Sortează intrările în ordine alfabetică în locul comenzilor --cftuSUX şi --sort

OPŢIUNI

-a, --all
nu ascunde intrările cu care începe

-A, --almost-all
nu listează implicaţii şi altele...

-b, --escape
afişează ieşiri octale pentru caractere nongrafice

--block-size=SIZE
utilizează blocuri de mărimi byte

-B, --ignore-backups -nu listează intrările care se termină cu "~"

-c
cu -lt: sortează după ctime (data ultimei modificări a informaţiei fişierului); cu -l arată ctime şi sortează după nume

-C listează intrările pe coloane

--color [=WHEN]
controlează dacă este folosită culoare pentru diferenţierea tipurilor de fişiere. WHEN poate fi schimbat în "niciodată", "întotdeauna" sau "auto".

-d, --directory
listează intrările directoarelor în locul cuprinsului

-D, --dired
generează ieşiri pentru programul Emacs'.

-f
nu sortează, activează -aU, dezactivează -lst.

-F, --classify
anexează indicator (de genul * / = @ |) la intrări.

--format=WORD
încrucişat -x, orizontal -x, lung -l, o singură coloană -1, verbose -l, vertical -C.

--full-time
listează şi toate datele şi toţi timpii.

-G, --no-group
împiedică dispunerea informaţiei de grup.

-h, --human-readable
afişează mărimi în format cu citire umană (de exemplu 1K, 234M, 2G).

-H, --si
la fel ca şi -h, dar foloseşte mărimi de 1000 şi nu de 1024.

--indicator-style=WORD
adaugă indicator de tip WORD pentru a introduce nume: nici unul (predefinit), clasificat (-F), tip de fişier (-p).

-i, --inode
afişează un număr curent la fiecare fişier.

-I, --ignore=PATERN nu listează intrările care se potrivesc cu shel-ul PATTERN.

-k, --kilobytes
ca şi --block-size=1024.

-l utilizează un format de listare lung

-L, --dereference
listează intrări arătate de legături simbolice

-m umple lăţimea cu o virgulă ce separă lista intrărilor

-n, --numeric-uid-gid
listează numeric UID-uri şi GID-uri în locul numelor

-N, --literal
afişează numele intrărilor brute.

-o utilizează formatul listărilor lungi fără informaţia de grup

-p, --fyle-type anexează indicatori la intrări

-q, --hide-control-chars
afişează "?" în locul caracterelor non-grafice.

--show-control-chars
arată caracterele non-grafice aşa cum apar

-Q, --quote-name
pune numele intrării în ghilimele

--quoting-style=word
foloseşte stilul de citare WORD pentru numele intrărilor: literal, local, shell, shell-always, c, escape.

-r, --reverse
inversează ordinea în timpul sortării

-s, --size afişează mărimea fiecărui fişier, în blocuri

-S sortează după mărimea fişierului

--sort=WORD
extensie -X, mărime -S, timp -t, versiune -v, status -c, acces -u

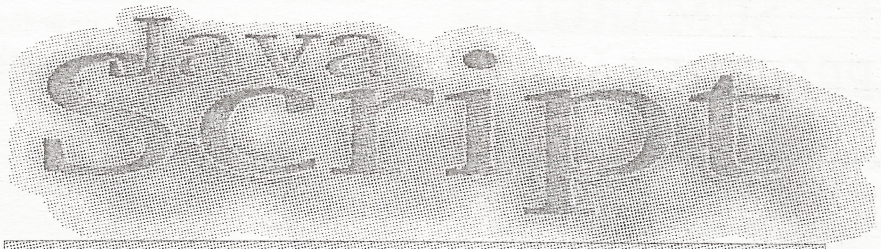
-t sortează după timpul modificării

-T, --tabsize=COLS
presupune opriri tab la fiecare coloană

-U nu sortează; listează intrările în ordinea directoarelor

-v sortează după versiune

-w, --width=COLS
presupune lăţimea ecranului în locul valorii curente



FORM

Form dă posibilitatea userilor să introducă un text şi să aleagă variante din elementele Form cum ar fi: căsuţe de verificare, butoane radio şi liste de selecţie.

Mecanismul Java Script crează un obiect Form pentru fiecare etichetă FORM din document. Puteţi accesa obiectele FORM prin proprietatea document.forms şi prin proprietăţile numite ale acestui obiect.

Pentru a defini o formă, utilizaţi sintaxa standard HTML cu adăugarea posibilităţilor de manevrare Java Script.

Dacă daţi o valoare atributului NAME, puteţi folosi acea valoare pentru a indexa în array-ul forms. Obiectul asociat document are o proprietate numită pentru fiecare formă numită.

POSIBILITĂŢI DE MANEVRARE

onReset
onSubmit

DESCRIERE

Fiecare formă dintr-un document este un obiect distinct. Vă puteţi referi la elementele unei forme în codul vostru utilizând numele elementului (din atributul NAME) sau array-ul Form.elements. Array-ul elements conţine o intrare pentru fiecare element (cum ar fi obiecte Checkbox, Radio, sau Text) într-o formă.

Dacă obiecte multiple dintr-o singură formă au acelaşi atribut NAME, este creat automat un array al numelor date. Fiecare element în array reprezintă un obiect individual Form. Elementele sunt indexate în sursă începând de la 0.

De exemplu, dacă două elemente Text şi un element Textarea din aceeaşi formă au atributul NAME setat la "myField", este creat un array cu elementele myField[0], myField[1] şi myField[2].

Trebuie să ştiţi acest lucru şi dacă myField se referă la un singur element sau la un array de elemente.

SUMARUL PROPRIETĂȚILOR

action - reflectă atributul ACTION.

elements - un array ce reflectă toate elementele dintr-o formă.

encoding - reflectă atributul ENCTYPE.

length - reflectă numărul elementelor într-o formă.

method - reflectă atributul METHOD.

name - reflectă atributul NAME.

target - reflectă atributul TARGET.

SUMARUL METODELOR

handleEvent - invocă manevra pentru posibilitatea specifică.

reset - simulează un click de mouse pe un buton reset pentru forma apelată.

submit - prezintă o formă.

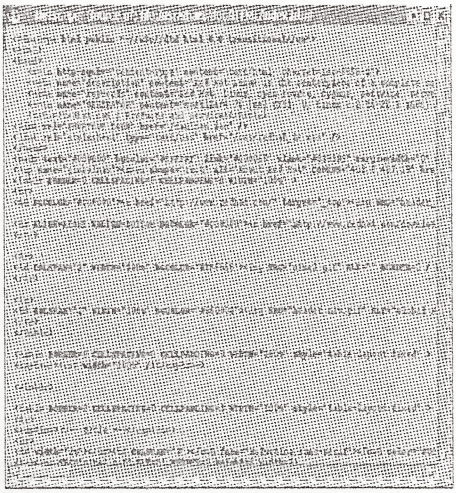
EXEMPLE

Exemplul 1: NUMIREA FORMEI

Acest exemplu crează o formă numită myForm ce conţine câmpuri de text pentru primul şi pentru ultimul nume. Forma conţine şi două butoane ce schimbă numele tuturor celor cu litere mari sau cu litere mici. Funcţia setCase arată cum să ne referim la o formă după numele ei.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Form object example</TITLE>
</HEAD>
<SCRIPT>
function setCase (caseSpec){
if (caseSpec == "upper") {
document.myForm.firstName.value=docu
ment.myForm.firstName.value.toUpperCa
se()
document.myForm.lastName.value=docu
ment.myForm.lastName.value.toUpperCa
se()}
else {
document.myForm.firstName.value=docu
ment.myForm.firstName.value.toLowerCa
se()
document.myForm.lastName.value=docu
ment.myForm.lastName.value.toLowerCa
se()}
}
</SCRIPT>
<BODY>
<FORM NAME="myForm">
<B>First name:</B>
<INPUT TYPE="text"
NAME="firstName" SIZE=20>
<BR><B>Last name:</B>
<INPUT TYPE="text"
NAME="lastName" SIZE=20>
<P><INPUT TYPE="button"
VALUE="Names to uppercase"
NAME="upperButton"
onClick="setCase('upper')">
<INPUT TYPE="button"
VALUE="Names to lowercase"
NAME="lowerButton"
onClick="setCase('lower')">
</FORM>
```

</BODY>
</HTML>9



Exemplul 2: FORME ARRAY

Posibilitatea de manevrare onLoad în următorul exemplu afişează numele primei forme într-o căsuţă de dialog "Alert".

```
<BODY onLoad="alert ('Te uiţi
la'+document.forms[0]+'form!')">
```

Dacă numele formei este musicType, este afişat următorul mesaj:

Te uiţi la forma <object musicType>!

EXEMPLUL 3: POSIBILITATEA DE MANEVRARE onSubmit

Acest exemplu arată o posibitate de manevrare onSubmit care apreciază dacă este necesară prezentarea unei forme.

Forma conţine un obiect Text unde userul introduce trei caractere. onSubmit cheamă o funcţie, checkData, care întoarce adevărat dacă sunt trei caractere; altfel întoarce fals.

De reţinut că posibilitatea de manevrare onSubmit a formei apelează funcţia checkData şi nu posibilitatea de manevrare onClick a butonului apăsat.

De asemenea, onSubmit conţine o declaraţie return care întoarce valoarea obţinută cu funcţia call.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Form object/onSubmit event
handler example</TITLE>
<TITLE>Form object example</TITLE>
</HEAD>
<SCRIPT>
var dataOK=false
function checkData (){
if
(document.myForm.threeChar.value.lengt
h == 3) {
return true}
else {
alert("Enter exactly three characters. " +
document.myForm.threeChar.value +
" is not valid.")
return false}
}
</SCRIPT>
<BODY>
<FORM NAME="myForm"
onSubmit="return checkData()">
<B>Enter 3 characters:</B>
<INPUT TYPE="text"
NAME="threeChar" SIZE=3>
<P><INPUT TYPE="submit"
VALUE="Done" NAME="submit1"
onClick="document.myForm.threeChar.v
alue=document.myForm.threeChar.value.t
oUpperCase()">
```

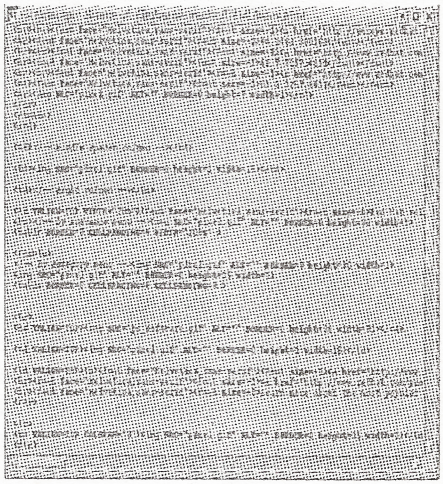
```
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

EXEMPLUL 4: METODA SUBMIT

Următorul exemplu este similar celui anterior exceptând faptul că prezintă forma utilizând metoda submit în locul obiectului Submit.

Posibilitatea de manevrare onSubmit a formei nu o lasă pe aceasta reprezentată. Forma utilizează o posibilitate de manevrare onClick a butonului pentru a apela funcţia checkData. Dacă valoarea este validă, funcţia checkData prezintă forma apelând metoda submit.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Form object/submit method
example</TITLE>
</HEAD>
<SCRIPT>
var dataOK=false
function checkData (){
if
(document.myForm.threeChar.value.lengt
h == 3) {
document.myForm.submit()}
else {
alert("Enter exactly three characters. " +
document.myForm.threeChar.value +
" is not valid.")
return false}
}
</SCRIPT>
<BODY>
<FORM NAME="myForm"
onSubmit="alert('Form is being
submitted.')">
<B>Enter 3 characters:</B>
<INPUT TYPE="text"
NAME="threeChar" SIZE=3>
<P><INPUT TYPE="button"
VALUE="Done" NAME="button1"
onClick="checkData()">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```



PROPRIETĂŢI

action - un string specificând o destinaţie URL pentru data formei care este prezentată.

DESCRIERE

Proprietatea action este o reflecţie a atributului ACTION a etichetei FORM.

Fiecare secţiune a unui URL conţine diferite informaţii.

EXEMPLE

Următorul exemplu setează proprietatea action a formei musicForm la valoarea variabilei URL Name:

```
document.musicForm.action=urlName
```

elements-un array al obiectelor corespunzătoare elementelor formei (cum ar fi obiecte checkbox, radio şi Text) în ordinea sursei.

DESCRIERE

Vă puteţi referi la elementele unei forme utilizând array-ul elements. Acest array conţine o intrare pentru fiecare obiect (obiecte Button, Checkbox, FileUpload, Hidden, Password, Radio, Reset, Select, Submit, Text sau Textarea) dintr-o formă în ordinea sursă.

Fiecare buton radio dintr-un obiect Radio apare ca un element separat în array-ul elements.

De exemplu, dacă o formă numită myForm are un câmp de text şi două căsuţe de verificare, vă puteţi referi la aceste elemente myForm.elements[0], myForm.elements[1] şi myForm.elements[2].

Deşi vă puteţi referi la elementele unei forme utilizând şi numele elementului (de la atributul NAME), array-ul elements oferă o cale de a vă referi la obiectele FORM fără să utilizaţi numele lor. De exemplu, dacă primul obiect din forma userInfo este obiect userName Text, îl puteţi evalua în unul din următoarele moduri:

```
userInfo.userName.value
userInfo.elements[0].value
```

Valoarea fiecărui element în array-ul elements este declaraţia completă HTML pentru obiectul respectiv.

encoding un string specificând codul MIME al formei.

DESCRIERE

Proprietatea encoding reflectă iniţial atributul ENCTYPE al etichetei FORM; setând encoding scrie peste atributul ENCTYPE.

EXEMPLU

Următoarea funcţie întoarce valoarea proprietăţii encoding a musicForm:

```
function getEncoding(){
    return
document.musicForm.encoding
}
```

length - arată numărul elementelor în formă.

DESCRIERE

Proprietatea form.length vă spune cât de multe elemente sunt într-o formă.

Puteţi obţine aceleaşi informaţii utilizând form.elements.length.

method - un string ce specifică ce informaţie de intrare în câmpul formei este trimisă la server.

DESCRIERE

Proprietatea method este o reflectare a atributului METHOD a etichetei FORM. Proprietatea method trebuie să evalueze cu "get" sau cu "post".

EXEMPLE

Următoarea funcţie întoarce valoarea proprietăţii musicForm method.

```
function getMethod(){
    return document.musicForm.method
}
```

name - un string ce specifică numele formei.

Proprietatea name reflectă iniţial valoarea atributului NAME. Schimbând proprietatea name se rescrie această setare.

EXEMPLE

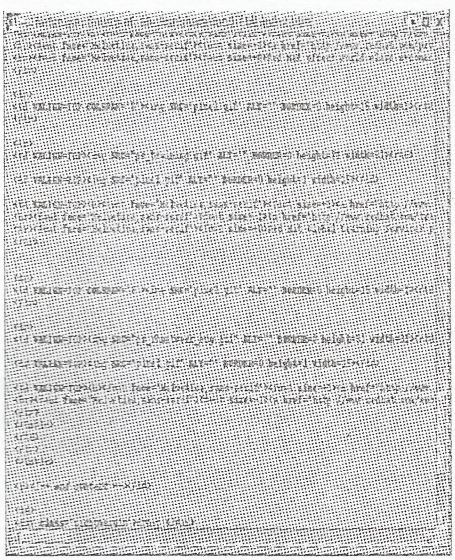
În următorul exemplu funcţia valueGetter foloseşte o buclă for pentru a face o iteraţie pentru un array de elemente pe forma valueTest. Fereastra msgWindow afişează numele tuturor elementelor pe forma:

```
newWindow=window.open("http://home.n
etscape.com")

function valueGetter() {
var msgWindow=window.open("")

for (var i = 0; i <
newWindow.document.valueTest.element
s.length; i++) {
msgWindow.document.write(newWindow
.document.valueTest.elements[i].name +
"<BR>")
}
}
```

target - un string ce specifică numele ferestrei al cărui răspuns pleacă după ce o formă a fost prezentată.



DESCRIERE

Proprietatea target reflectă iniţial atributul TARGET al etichetelor A, AREA şi FORM; setând target duce la

rescrierea acestor atribute.

Puteţi seta target utilizând un string, dacă stringul reprezintă un nume de fereastră. Proprietatea target nu poate fi asignată valorii unei expresii sau variabile Java Script.

EXEMPLE

Următorul exemplu arată că răspunsurile la forma musicInfo sunt afişate în fereastra msgWindow:

```
document.musicInfo.target="msgWindow
"
```

METODE

handleEvent - invocă manevra pentru posibilitatea specificată.

reset - simulează un click de mouse pe un buton reset pentru forma apelată.

DESCRIERE

Metoda reset restochează valorile date ale elementului unei forme.

Un buton reset nu trebuie definit pentru formă.

EXEMPLU

Următorul exemplu afişează un obiect Text în care userul tastează "CA" sau "AZ". Posibilitatea de manevrare onChange a obiectului Text cheamă o funcţie care execută metoda reset a formei dacă userul dă o intrare incorectă.

Când metoda reset execută şi posibilitatea de manevrare onReset a formei este afişat un mesaj.

```
<SCRIPT>
function verifyInput(textObject) {
if (textObject.value == 'CA' ||
textObject.value == 'AZ') {
alert('Nice input')
}
else { document.myForm.reset() }
}
</SCRIPT>
<FORM NAME="myForm"
onReset="alert('Please enter CA or
AZ.')">
Enter CA or AZ:
<INPUT TYPE="text" NAME="state"
SIZE="2"
onChange=verifyInput(this)><P>
</FORM>
```

submit - prezintă o formă.

DESCRIERE

Metoda submit prezintă forma specificată. Face acelaşi lucru ca şi un buton submit. Utilizaţi metoda submit pentru a trimite înapoi date la un server HTTP. Metoda submit întoarce datele folosind "get" sau "post" aşa cum este arătat în Form.method.

EXEMPLE

Următorul exemplu prezintă o formă numită musicChoice:

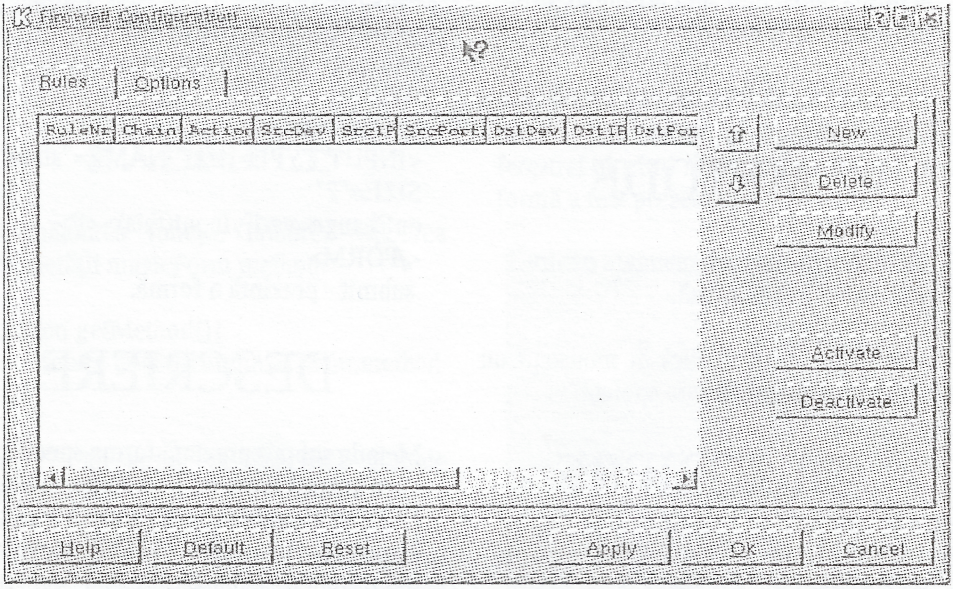
```
document.musicChoice.submit()
```

Dacă musicChoice este prima formă creată, mai puteţi prezenta după cum urmează:

```
document.forms[0].submit()
```

Firewall configuration

Cu aceste date puteţi seta foarte uşor regulile de filtrare a pachetelor pentru a crea un firewall în reţeaua dumneavoastră intranet.



REGULI

Vă prezentăm regulile firewall care sunt procesate prin accesarea numerelor regulilor.

Dacă o regulă se potriveşte unui pachet, atunci acţiunea faţă de reguli este executată.

Cu săgeţile up şi down puteţi muta una din reguli într-o listă dată. butonul delete şterge regula selectată. Butonul modify vă va da posibilitatea să modificaţi regula selectată. Butonul new vă lasă să creaţi o nouă regulă ce va fi anexată la sfârşitul listei.

OPŢIUNI

Opţiuni ICMP

Puteţi alege ce pachete ICMP vor fi acceptate pentru intrare.

restricted - vor fi acceptate doar mesaje ICMP de tipul:

destinaţie-inabordabilă, sursă-suprimată, timp-excesiv sau parametru-problemă.

restricted+ping - vor fi acceptate doar mesaje ICMP de tipul ping-pong: destinaţie-inabordabilă, sursă-suprimată, timp excesiv sau parametru-problemă.

all - vor fi acceptate toate mesajele ICMP.

ACŢIUNI PREDEFINITE

Puteţi alege acţiunea predefinită care are efect asupra pachetului dacă nu este aplicată nici o regulă.

accept - pachetul îşi va urma calea normală prin reţea spre o aplicaţie sau la altă gazdă.

deny - pachetul va fi ignorat fără vreun avertisment trimis expeditorului.

reject - pachetul va fi ignorat şi va fi trimis un mesaj ICMP la expeditor în care se va menţiona respingerea pachetului.

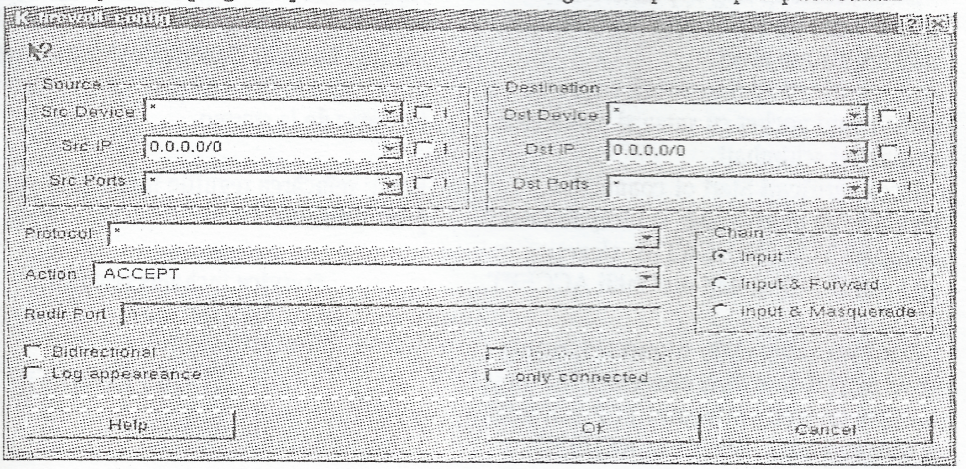
REGULI NOI

Căsuţele SrcDev şi DstDev vă dau posibilitatea să specificaţi un device. DstDev va funcţiona doar dacă pachetul va fi înaintat. Mai puteţi alege şi "*" dacă device-ul nu are importanţă.

Căsuţele SrcIP şi DstIP iau o adresă CIDRIP care este în format xxx.xxx.xxx.xxx/yyy, unde xxx.xxx.xxx.xxx este o adresă de IP şi yy specifică suma biţilor valizi începând de la stânga. De exemplu, 127.0.0.1/8 înseamnă toate IP-urile cu 127 la început; 192.168.1.1/32 înseamnă adresa exactă IP 192.168.1.1. Dacă IP-ul nu are importanţă puteţi alege "*".

SrcPorts şi DstPorts iau un port sau o zonă de port în formatul port[:port].

De exemplu, 1:80 înseamnă toate porturile de la 1 la 80. Puteţi alege şi "*" dacă portul nu are importanţă. Dacă aţi selectat protocolul ICMP, portul destinaţie este egal cu tipul icmp al pachetului.



În locul unui număr (de exemplu 80) puteţi specifica numele serviciului (www), găsit în /etc/services.

Căsuţa Proto vă dă posibilitatea să alegeţi un protocol potrivit pachetului pentru a se aplica la regulă. De exemplu TCP, UDP sau ICMP sau "*" pentru toate protocoalele.

În căsuţa Action puteţi alege între:

accept - pachetul îşi va urma calea normală prin reţea spre o aplicaţie sau spre altă gazdă.

deny - pachetul va fi ignorat fără vreo avertizare trimisă expeditorului.

reject - pachetul va fi ignorat şi va fi trimis un mesaj ICMP expeditorului pentru a-l anunţa de acest lucru.

redirect - va redirecţiona pachetul spre un port local în locul adresei de destinaţie.

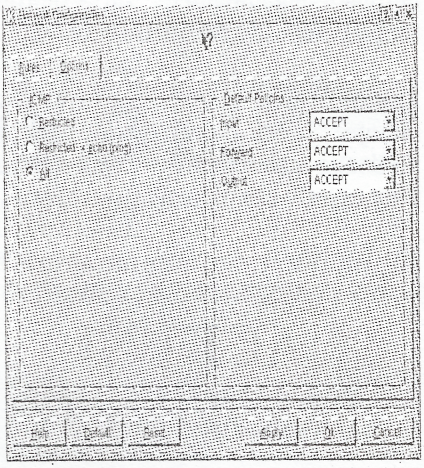
În câmpul de intrare RedirPort, alegeţi un port la care pachetul este redirecţionat, dacă acţiunea este REDIRECT.

Dacă verificaţi Log appearance, va apărea o intrare log în /var/log/messages, dacă regula are efect.

Dacă verificaţi Bidirectional, regula se va potrivi unui pachet cu sursa şi parametrii destinaţiei schimbaţi.

Dacă verificaţi Start of connection, regula se va potrivi doar la începutul unei conectări TCP. INDICAŢIE: alegeţi protocolul TCP şi daţi mai întâi ACCEPT.

Dacă verificaţi Only connected, regula se va potrivi doar unei conectări TCP deja stabilite (alegeţi protocolul TCP mai întâi şi apoi acţionaţi DENY sau REJECT).



INSTALAREA FIREWALL-ului CONFIGURAT

Tool-ul Firewall-config generează /etc/sysconfig/ipchains. Dacă aţi activat service-ul ipchains, fişierul script de pornire /etc/init.d/ipchains va instala regulile la startup.

Apăsând butonul Activate instalaţi regulile generate şi service-ul ipchains la startup. Butonul Deactivate dezinstalează toate regulile firewall şi scoate service-ul ipchains de la startup.

Puteţi reîncărca regulile manual, ca root, prin comanda:

#service ipchains restart

ALIN DANILOF

Linux PC